

Wii™

The background of the cover is a dark, teal-colored image of a large, complex mechanical structure, possibly a space station or a large robot, with various pipes, panels, and a glowing yellow circular light in the center. The title 'METROID PRIME TRILOGY' is prominently displayed in the center, with 'METROID' and 'TRILOGY' in a large, metallic, 3D font, and 'PRIME' in a smaller, metallic font between them.

METROID PRIME TRILOGY™

SPIELANLEITUNG

Jegliche für diese Software bereitgestellte Anleitungen sind digitale Nachbildungen der gedruckten Original-Spielanleitungen. Bitte beachte, dass manche der Inhalte für heutige Nutzer womöglich befremdlich anmuten können.

Außerdem werden eventuell Funktionen genannt, die in dieser Version des Spiels nicht genutzt werden können. Möglicherweise sind heute nicht mehr aktuelle Verbraucherinformationen, wie z. B. Garantiehinweise und Service-Hotlines, enthalten.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten,

besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Deutschland): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australien): www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland): www.classificationoffice.govt.nz

Russland: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir danken dir, dass du dich für die METROID PRIME™ TRILOGY-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.



DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT
SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS
AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGEGEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTPRGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

THIS GAME IS PRESENTED IN DOLBY® PRO LOGIC® II SURROUND SOUND. CONNECT YOUR GAME CONSOLE TO A SOUND SYSTEM WITH DOLBY PRO LOGIC, DOLBY PRO LOGIC II, OR DOLBY PRO LOGIC Ix DECODING TO EXPERIENCE THE EXCITEMENT OF SURROUND SOUND. YOU NEED TO ENABLE "SURROUND" IN THE SOUND SETTINGS OF THE GAME CONSOLE.



© 2002 – 2009 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2009 NINTENDO.



Samus Aran

Elite-Kopfgeldjägerin von
galaktischem Ruf.

Nintendo präsentiert METROID PRIME™ TRILOGY, die definitive Sammleredition aller drei Metroid Prime-Titel und der Höhepunkt der revolutionären First Person Adventure-Reihe. Endlich lassen sich alle drei Meisterwerke mit der intuitiven Bewegungssteuerung der Wii™-Fassung genießen. Als weiterer Bonus liegt dieser Edition exklusiv die Sonderbeilage zur Welt und Geschichte der Triologie bei, die neben hochwertigen Konzeptillustrationen auch eine spezielle Zusammenfassung der Triologie enthält – hier finden auch Fans neue Einblicke in Samus' epische Metroid Prime-Abenteuer.

Inhalt

Vor dem Spiel 4

METROID PRIME™

Handlung	8
Steuerung	9
Samus' Fähigkeiten	10
Spielbildschirm	15
Speichern	16
Kartenbildschirm	17
Pausenbildschirm	18

METROID PRIME™ 2 ECHOES

Handlung	20
Steuerung	21
Samus' Fähigkeiten	22
Spielbildschirm	27
Speichern	28
Der geteilte Planet	29
Kartenbildschirm	30
Pausenbildschirm	31
Items	32

METROID PRIME™ 3: CORRUPTION

Handlung	33
Steuerung	34
Samus' Fähigkeiten	35
Spielbildschirm	40
Speichern	41
Samus' Jagdschiff	41
Pausenbildschirm	43
Hypermodus	45

Mehrspieler-Modus 47

Update des Wii-Menüs

HINWEIS: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii-Konsole einlegst, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Menüs**. Wähle O.K., um fortzufahren. Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, ist es möglich, dass dieses Update unautorisierte Hardware- und Softwaremodifikationen entdeckt und entfernt. Dies kann zu einem sofortigen oder späteren Ausfall der Konsole führen. Wenn du dieses Update nicht akzeptierst, ist es möglich, dass dieses Spiel nicht verwendet werden kann bzw. zukünftige Spiele nicht verwendet werden können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Garantie für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenzierterm Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.



Vor dem Spiel

1. Schiebe die METROID PRIME TRILOGY-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einsteichst.



2. Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.



3. Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle **START** aus und drücke den A-Knopf.

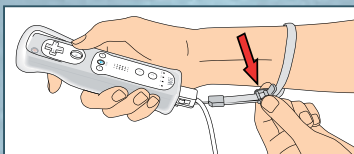
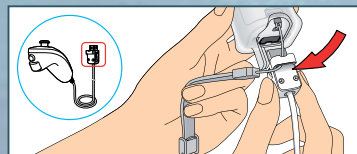


4. Es werden Informationen zur Handgelenksschleife angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschleife fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf. Der **Titelbildschirm** erscheint.



Achtung - Handgelenksschleife verwenden

Führe die Schnur der Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung durch den Haken. Stecke den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führe deine Hand durch die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schleife sich nicht vom Handgelenk lösen kann. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schleife nicht verrutschen kann.



VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk™ stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Wii-Fernbedienungshülle (RVL-022) und die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Die Wii-Fernbedienungshülle bietet Schutz, falls die Wii-Fernbedienung beim Spielen versehentlich aus der Hand gleitet oder fallen gelassen wird. Achte bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbrich das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung durchaus auch auf weniger schwungvolle Bewegungen reagiert. Stelle sicher, das Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwende den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschleife, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

Weitere Informationen zu Gesundheit und Sicherheit des Spielers sowie zu Setup und Verwendung von Zubehör, das mit dieser Software kompatibel ist, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung (siehe unten).

Zurücksetzen des Nunchuks auf die neutrale Position	Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems „Komponenten“
Einstellungen der Wii-Fernbedienung	Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems „Gebrauch der Wii-Fernbedienung“
Registrierung der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole	Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems „Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole“
60 Hz (480i)-Modus / EDTV / HDTV (480p)-Modus	Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen „Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung“

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Spiel wählen

Drücke auf dem **Titelbildschirm** den A-Knopf, um den rechts gezeigten Bildschirm aufzurufen. Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle einen leeren Speicherplatz. Um ein bereits begonnenes Spiel fortzusetzen, wähle einen belegten Speicherplatz aus und drücke dann den A-Knopf. Anschließend gelangst du ins **Hauptmenü**.



Neues Spiel

Wähle einen der auf der Wii-Konsole gespeicherten **Mii™**-Charaktere aus und erstelle eine neue Speicherdatei. Es lassen sich statt eigener Mii-Charaktere auch fertige, bereits im Spiel enthaltene wählen. Hast du deine Entscheidung getroffen, gelangst du zur **Spielauwahl**.

Datei kopieren

Du kannst erstellte Spieldateien auf freie Speicherplätze kopieren. Bitte beachte, dass dabei deine **Freundes-Coupons** sowie **Freundes-Credits** (siehe S. 6) nicht übernommen werden.

Datei löschen

Du kannst erstellte Spieldateien auswählen und löschen. Achtung: Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden.

Hauptmenü

Einzelspieler-Modus beginnen

In diesem Spielmodus kämpft sich ein einzelner Spieler durch die Handlung. Beim ersten Spielen stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung: **NORMAL** und **VETERAN**. Wurde bereits eine laufende Partie gespeichert, so lässt sich das Spiel in diesem Bildschirm fortsetzen.

- METROID PRIME (S. 8)
- METROID PRIME 2 ECHOES (S. 20)
- METROID PRIME 3: CORRUPTION (S. 33)

METROID PRIME 2 ECHOES – Mehrspieler-Modus

In diesem Spielmodus (siehe S. 47) treten zwei bis vier Kontrahenten gegeneinander an. Um den **Mehrspieler-Modus** zu spielen, benötigt jeder Teilnehmer eine Wii-Fernbedienung mit angeschlossenem Nunchuk.

Optionen

Hier lassen sich die Spieleinstellungen festlegen. Wähle eines der unten aufgeführten Untermenüs, um die entsprechenden Optionen zu ändern. Wähle **STANDARD**, um die Ursprungseinstellungen wiederherzustellen. Kehrst du zum **Hauptmenü** zurück, werden alle vorgenommenen Änderungen automatisch abgespeichert.

Steuerung

Empfindlichkeit	Hier lässt sich einstellen, wie schnell sich der Bildausschnitt verschiebt, wenn du den Zeiger auf dem Bildschirm bewegst. Du kannst zwischen folgenden Empfindlichkeitsstufen wählen: Einfach Der Bildausschnitt verschiebt sich nur, wenn du den Zeiger auf den Bildrand richtest. Standard Der Bildausschnitt verschiebt sich mit der Zeigerbewegung. Fortgeschritten Der Bildausschnitt verschiebt sich schon bei feinen Zeigerbewegungen.
Bewegbare Markierung bei erfasstem Ziel	Hier kannst du festlegen, ob die Zielformierung bei erfasstem Feind bewegt werden kann. In der Standardeinstellung (AN) kann die Markierung bei erfasstem Ziel bewegt werden.
Rumble	Diese Option schaltet die Rumble-Funktion der Wii-Fernbedienung AN bzw. AUS.
Springen / Feuern tauschen	Hiermit lässt sich die Belegung des Knopfes zum Springen und dessen zum Abfeuern deiner Waffe vertauschen.
Visor und Beam / Hypermodus tauschen	Hiermit lässt sich die Belegung des Knopfes zum Visorenwechsel (siehe S. 12) und dessen zum Wechseln deiner Beams (siehe S. 11) bzw. Aktivierung des Hypermodus (siehe S. 45) vertauschen.

Anzeige

Helligkeit	Hier lässt sich die Helligkeit der Spielgrafik auf einer Skala von 0 (dunkel) bis 100 (hell) einstellen.
HUD-Verzögerung	(engl: HUD = head-up display; Anzeigesystem im Blickfeld) Hier lässt sich einstellen, ob Samus' Helm und die integrierten Anzeigen verzögert auf Bewegung reagieren oder sich unmittelbar mitverschieben.
Hinweissystem	Hier kannst du einstellen, ob du beim Erkunden Hinweise erhältst oder nicht.
Bonus-Credit-Hinweise	Hier legst du fest, ob Benachrichtigungen eingeblendet werden sollen, welche dich über erhaltene Credits oder Freundes-Coupons informieren.

Sound

SFX	Hier legst du die Lautstärke der Soundeffekte auf einer Skala von 0 (keine) bis 100 (laut) fest.
Musik	Hier legst du die Lautstärke der Musik auf einer Skala von 0 (keine) bis 100 (laut) fest.
Sprache	Hier legst du die Lautstärke der Sprachausgabe in METROID PRIME 3: CORRUPTION auf einer Skala von 0 (keine) bis 100 (laut) fest.

Extras

Wähle im **Hauptmenü** die Option **EXTRAS** aus, um im Tausch gegen Bonus-Credits auf eine Fülle von Galerien und Bonusmaterial zuzugreifen.

Konzeptgalerie	Hier sind Konzeptzeichnungen und Storyboards zur Trilogie ausgestellt.
Diverses	Hier kannst du besondere Boni erstellen und dir Dioramen ansehen.
Soundtrack-Sammlung	Hier kannst du dir zahlreiche Musikstücke aus allen Spielen anhören.
Freundes-Coupons	Beim Spielen erhaltene Freundes-Coupons lassen sich an Freunde schicken, die in deiner Wii-Konsole registriert sind. Nur Spieler mit der europäischen Version von METROID PRIME TRILOGY können diese Coupons empfangen (siehe Seite gegenüber).
WiiConnect24™ konfigurieren	Wähle hier JA aus, um registrierte Wii-Freunde darüber zu informieren, dass du das vorliegende Spiel besitzt.

Diverses

Manche der im **Diverses-Menü** verfügbaren Boni haben direkten Einfluss auf das Spielgeschehen:

Bildschirmfotos	Ist dieses Extra aktiviert, lässt sich durch Drücken nach oben auf dem Steuerkreuz die Bildschirm-Action auf einem Foto festhalten. Bildschirmfotos werden automatisch an die Wii-Pinnwand geheftet. Achtung: Machst du zu viele Bildschirmfotos, füllt sich die Wii-Pinnwand schnell und alte Nachrichten werden gelöscht. Öffne das Wii-Menü , um nicht mehr benötigte Daten zu löschen. Hinweis: Um mehr über die Wii-Pinnwand zu erfahren, lies bitte die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.
Nur für Metroid Prime: Fusion Suit	Samus trägt den Fusion Suit aus METROID™ FUSION im Spiel.
Nur für Metroid Prime 3: Schiffsaufkleber	Sollten sich Speicherdaten bestimmter Spiele im Speicher der Wii-Konsole befinden, wird Samus' Jagdschiff mit geschmackvollen Aufklebern dekoriert.
Nur für Metroid Prime 3: Mii-Wackelkopf	Ein Wackelkopfpüppchen des gewählten Mii-Charakters erscheint im Cockpit von Samus' Jagdschiff.

Bonus-Credits

Werden im Spiel bestimmte Voraussetzungen erfüllt, erhältst du die hier gezeigten Bonus-Credits und Freundes-Coupons. Im **Hauptmenü** lassen sich diese unter der Option **EXTRAS** gegen allerlei Boni eintauschen.

Freundes-Coupon



Metroid Prime



Oranger Credit



Silber-Credit

Metroid Prime 2



Violetter Credit



Silber-Credit

Metroid Prime 3



Blauer Credit



Gold-Credit



Roter Credit

Über empfangene Freundes-Coupons

Du kannst Freundes-Coupons, die du erhalten hast, gegen Freundes-Credits eintauschen. Hast du Freundes-Coupons empfangen, so werden diese nach der Auswahl der Speicherdatei angezeigt. Wähle dann, wie viele Coupons du gegen Credits eintauschen möchtest. Freundes-Credits werden wie alle anderen Credit-Arten verwendet.

Hinweis: Nachdem du festgelegt hast, wie viele Freundes-Coupons du an deinen Freund senden oder gegen Freundes-Credits eintauschen willst, wird das Spiel automatisch gespeichert.

Freundes-Credit



Mehr über Mii-Charaktere

Mii-Charaktere sind von Benutzern erstellte Charaktere, die in deiner Wii-Konsole gespeichert sind. In diesem Spiel wird jede Speicherdatei mit einem Mii-Charakter markiert. Selbst wenn du in der **Speicherdatei-Auswahl** mithilfe der Option **LÖSCHEN** eine Spieldatei löschst, wird der damit verbundene Mii-Charakter nicht aus dem Speicher der Wii-Konsole entfernt. Wenn du aber den Mii-Charakter von deiner Wii-Konsole entfernst, so musst du danach einen neuen für deine Speicherdatei auswählen.

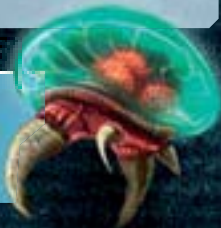
METROID PRIME™

Wir schreiben das Jahr 20X5 kosmischer Zeitrechnung: In einem Akt kaltblütiger Aggression wird ein Forschungsschiff der Galaktischen Föderation auf seiner Rückkehr zur Basis von einer Weltraumpiraten-Einheit angegriffen. Die Besatzung wird restlos ausgelöscht. Die wertvolle Fracht des Schiffs sind mehrere Exemplare einer unerforschten Spezies namens Metroid, entdeckt auf dem Planeten SR388, welche nun in eine Raumpiratenbasis auf dem Planeten Zebes überführt werden.

Die Galaktische Föderation beauftragt Elite-Kopfgeldjägerin Samus Aran mit der vollständigen Eliminierung der Weltraumpiraten sowie der Auslöschung der Metroids. Ohne jegliche Unterstützung oder Hilfe infiltriert Samus die Basis tief unter der Oberfläche von Zebes und neutralisiert in einer verbissenen Schlacht die Herrscherin des Planeten, eine groteske biomechanische Kreatur namens Mother Brain. Ihre Mission ist erfüllt. Die Pläne der Weltraumpiraten scheinen vereitelt...

Metroid

Eine schwebende Lebensform, die sich unter Einwirkung von Beta-Strahlung vermehrt. Metroids erfassen ihre Beute im eisernen Klammergriff und entziehen ihr die Lebensenergie.



Doch nicht alle Weltraumpiraten werden durch Samus' Intervention eliminiert: Mehreren Individuen gelingt die Flucht in einem kleinen Raumjäger im Orbit um Zebes.

Geschlagen und auf Rache sinnend teilen die Aggressoren ihre Kräfte: Eine Gruppe kehrt nach Zebes zurück und beginnt mit dem Neuaufbau des Stützpunktes, die verbleibenden begeben sich auf die Suche nach Planeten mit verwertbaren Energievorkommen. Nach einigem Forschen registriert der Suchtrupp schließlich eine hoch aktive Energiesignatur auf dem Planeten Tallon IV.

Hier stößt die Pirateneinheit nicht nur auf eine Welt antiker Ruinen, Artefakte der hoch entwickelten Chozo-Zivilisation, sondern auch auf mächtige Ströme reiner Energie, die von einem Meteor ausgehen, welcher tief unter den Überresten des großen Tempels der Chozo versiegelt ruht.

Die Substanz, die aus dem Meteor austritt, trägt den Namen Phazon – ein äußerst potentes Mutagen. Diese Charakteristik veranlasst die Piraten zu zahlreichen Experimenten, in denen durch Einwirkung von Phazon Mutationen in indigenen Lebensformen des Planeten verursacht werden. Zur selben Zeit werden Versuche unternommen, die Versiegelung des Tempels zu durchbrechen und den Meteor zu erreichen, welchen die Piraten für den Ursprung des Phazon halten. Ein kryptisches Rätsel verhindert jedoch jede Infiltration des heiligen Tempelinneren.

Der heutige Tag: Der Radar des Jagdschiffs von Samus Aran erfasst ein Schiff der Weltraumpiraten im Orbit um Tallon IV...



Steuerung

METROID PRIME wird mithilfe der Wii-Fernbedienung mit angeschlossenem Nunchuk gesteuert. Bitte beachte, dass die in rot gezeigten Aktionen erst im späteren Verlauf des Spiels zur Verfügung stehen.

Dieses Spiel kann nicht mit dem Nintendo GameCube™ Controller gesteuert werden.

Nunchuk

Control Stick

- Bewegung
- (Pausenbildschirm) Option auswählen

C-Knopf

- Morph Ball-Modus aktivieren und deaktivieren

Z-Knopf

- Zielerfassung / Blick fixieren
- (im Scan-Modus) Objekte betrachten
- Grapple Beam
- (im Morph Ball-Modus) Spider Ball

Wii-Fernbedienung

Steuerskreuz

- Bildschirmsfoto machen
- Missile (Rakete) abfeuern
- (zum Aufladen A-Knopf gedrückt halten)
- Charge Combo
- (im Morph Ball-Modus)
- Power Bombe legen

Zeiger

- Zielen / Umsehen

B-Knopf

- Abbruch
- Springen
- (im Sprung) Space Jump
- (im Morph Ball-Modus) Boost Ball

A-Knopf

- Bestätigen
- Beam abfeuern
- (gedrückt halten) Charge Beam
- (im Morph Ball-Modus) Morph Ball-Bombe

Minus-Knopf

- (gedrückt halten) Visor auswählen

HOME-Knopf

- HOME-Menü aufrufen

1-Knopf

- Kartenbildschirm aufrufen

2-Knopf

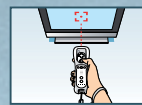
- Pausenbildschirm aufrufen

Plus-Knopf

- (gedrückt halten) Beam auswählen

Zeigen

Der Begriff „Zeigen“ bedeutet das Richten des Zeigers der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm. In diesem Spiel wird durch Zeigen gezielt und die Blickrichtung geändert.



Mit der Wii-Fernbedienung wippen

Hast du die Morph Ball-Bombe gefunden, so kannst du im Morph Ball-Modus einen Sprung ausführen, indem du die Wii-Fernbedienung kurz und rasch nach oben bewegst.



Samus' Fähigkeiten

Bewegen/Springen/Space Jump

Wird der Control Stick geneigt, so bewegt Samus sich in die entsprechende Richtung. Drücke den B-Knopf, damit Samus springt. Im Sprung führt sie durch einen weiteren Druck auf den B-Knopf einen Space Jump aus – sprich einen zweiten Sprung in der Luft.

Zielen und Umsehen

Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm, um mit deiner Waffe zu zielen. Zeige auf den Bildrand, um den Bildausschnitt in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Hinweis: Mithilfe der Option EMPFINDLICHKEIT im **Steuerungs-Menü** (siehe S. 6) lässt sich das Reaktionsverhalten des Bildausschnitts einstellen.

Zielmarkierung



Zielerfassung

Du kannst feindliche Individuen innerhalb einer gewissen Reichweite automatisch erfassen und deinen Blick auf diese zentrieren, indem du den Z-Knopf gedrückt hältst. Um die Zielerfassung zu deaktivieren, lass den Z-Knopf wieder los. Deaktiviere die Option **BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL** (siehe S. 6), damit deine Beams und Missiles (siehe S. 11) sich automatisch auf den Feind ausrichten.



Zielen bei erfasstem Ziel

Ist die Option **BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL** eingeschaltet (Standardeinstellung), so kannst du bei erfasstem Ziel die Zielmarkierung immer noch bewegen. Beams folgen deiner Zielrichtung, doch Missiles suchen weiterhin das erfasste Ziel.

Manövrieren bei erfasstem Ziel

Neigst du den Control Stick bei erfasstem Ziel, so bleibt dein Blick stets auf dem Ziel zentriert. Drückst du bei erfasstem Ziel kurz den B-Knopf, während du den Control Stick nach links oder rechts geneigt hältst, führt Samus einen schnellen Sprung zur Seite aus.

Beams

Feuere Beams durch Drücken des A-Knopfs ab. Halte den A-Knopf gedrückt, um Beam-Energie aufzuladen, und lass den Knopf los, um einen Charge Beam abzufeuern. Durch den Aufladevorgang werden Energiekapseln sowie Munition angezogen.

Beam-Auswahl

Halte den Plus-Knopf gedrückt, um die Beam-Auswahl aufzurufen. Zeige auf den Beam-Typ, den du aktivieren möchtest, und lass dann den Plus-Knopf los.

Hinweis: Ist ein anderer Beam als der Power Beam aktiviert, so kannst du durch einen kurzen Druck auf den Plus-Knopf schnell zum Power Beam zurückwechseln.



Power Beam

Dieser Beam steht ab Beginn des Spiels zu deiner Verfügung. Einzelne Schüsse sind wenig durchschlagend, aber seine Schussfrequenz ist äußerst hoch.



Ice Beam

Dieser Beam friert die Bewegungen vieler Gegner ein. Seine Schussfrequenz ist relativ niedrig, aber die Einzelschüsse sind stärker als jene des Power Beams.



Wave Beam

Der Wave Beam besteht aus drei spiralförmigen Energiewellen, die erfasste Gegner automatisch treffen. Es ist möglich, dass getroffene Lebensformen elektrische Schocks erhalten und in Paralyse verfallen.



Plasma Beam

Dieser Beam besteht aus einem Strahl kondensierter Schmelzenergie. Getroffene Lebensformen können damit in Brand gesetzt und bestimmte Eisflächen geschmolzen werden. Seine Reichweite ist allerdings relativ niedrig.

Raketenwerfer

Durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz lassen sich Missiles abfeuern. Bei erfasstem Ziel gefeuerte Missiles sind zielsuchend. Jeder Missile-Abschuss verringert deinen Missile-Vorrat.

Charge Combo

Im späteren Verlauf des Spiels erhältst du zu jedem Beam-Typ eine spezielle Charge Combo. Dabei werden in Verbindung mit dem Raketenwerfer mächtige Angriffe ausgeführt: Halte den A-Knopf, um deinen Beam voll aufzuladen, und drücke dann nach unten auf dem Steuerkreuz, während du den A-Knopf gedrückt hältst. Typ und Durchschlagskraft der Charge Combo sowie verbrauchte Missiles hängen dabei vom gewählten Beam ab.

Charge Combo-Typ	Beam	Missiles-Verbrauch
Super Missile	Power Beam	5 Missiles
Ice Spreader	Ice Beam	10 Missiles
Wavebuster	Wave Beam	10 beim Abfeuern, danach stetiger Verbrauch bei Halten des A-Knopfs bzw. nach unten auf dem Steuerkreuz.
Flammenwerfer	Plasma Beam	

Grapple Beam

Mithilfe des Grapple Beams kannst du dich an bestimmten Verankerungspunkten verhasen und dich daran durch die Luft schwingen. Halte den Z-Knopf gedrückt, um den Grapple Beam automatisch abzufeuern. Lass den Z-Knopf los, um die Verbindung wieder zu lösen. Wähle den Zeitpunkt des Loslassens so, dass du möglichst weit nach vorne fliegst.

Verankerungs-
punkt



Visoren

Es stehen vier verschiedene Visoren zu Samus' Verfügung. Nutze die Charakteristiken jedes Visors, um deine Umgebung zu erkunden und dir im Kampf den strategischen Vorteil zu sichern.

Visor-Auswahl

Um den verwendeten Visor zu wechseln, halte den Minus-Knopf gedrückt und zeige dann auf den gewünschten Visor-Typ. Lass den Minus-Knopf los, um den Visor auszuwählen. Jeder Visor hilft dir im Spiel auf andere Art weiter.

Hinweis: Ist ein anderer Visor als der Combat Visor aktiviert, so kannst du durch einen kurzen Druck auf den Minus-Knopf schnell zum Combat Visor zurückwechseln. Bei manchen Visoren kannst du zusätzlich durch Drücken des A-Knopfs rasch zum Combat Visor wechseln.

Scan Visor

Combat Visor

Thermal Visor

X-Ray Visor



Combat Visor

Dein Standardvisor. Ideal für den Kampfeinsatz.

Scan Visor

Dieser Visor dient der Informationsgewinnung durch Analyse von Lebensformen, Computerterminals und gewisser Umwelt-elemente. Während der Scan Visor in Betrieb ist, kannst du keine Waffen einsetzen.



Objekte betrachten

Essenzielle Scan-Objekte werden durch eine rote Markierung dargestellt, sekundäre durch eine orange Markierung. Transparente Markierungen stehen für bereits analysierte Objekte.

Zielmarkierung

Lebensformen oder Objekte lassen sich betrachten, während diese Markierung auf sie gerichtet ist.

Im Scan-Modus betrachten

Befindet sich ein Scan-Objekt in der Ziemarkierung, halte den Z-Knopf gedrückt, um eine Analyse durchzuführen. Bestimmte Geräte lassen sich durch Interaktion mit dem Scan Visor in Betrieb setzen. Besonders relevante Scan-Informationen werden als Einträge in deiner Datenbank (siehe S. 18) festgehalten.



Thermal Visor

Dieser Visor dient der Visualisierung von Temperaturverhältnissen in deiner Umgebung. So erkennst du mitunter den Standort oder die Schwachpunkte von Feinden, welche im Combat Visor nicht dargestellt werden können. Auch extreme Temperaturdifferenzen werden mit diesem Visor kenntlich gemacht.



X-Ray Visor

Mit diesem Visor kannst du durch bestimmte Wände sehen sowie verborgene Räume und unsichtbare Objekte lokalisieren. Er eignet sich insbesondere zum Einsatz im Kampf gegen Aggressoren, die optische Tarnung einsetzen oder sich unsichtbar machen können.



Morph Ball

Durch einen Druck auf den C-Knopf nimmt Samus diese kompakte Kugelform an. So kann sie auch Engstellen wie Lüftungsschächte und verborgene Gänge erkunden. Um wieder zu Samus' ursprünglicher Gestalt zu wechseln, drücke erneut den C-Knopf.



Energieanzeige

(siehe S. 16)

Power Bomben-Vorrat

Deine aktuelle Anzahl an Power Bomben.

Gelegte Bomben

Es können bis zu drei Bomben auf einmal gelegt werden.

Bombe

Morph Ball-Bomben

Durch einen Druck auf den A-Knopf lassen sich Bomben legen, die mit ihrer Druckwelle Gegner schädigen sowie bestimmte Böden oder Wände zerstören können. Die Wucht der Detonation kann auch den Morph Ball selbst in die Luft befördern – ohne Schaden zu erleiden.

Morph Ball-Sprung

Hast du die Morph Ball-Bomben-Erweiterung erhalten, so kannst du im Morph Ball-Modus Sprünge ausführen, indem du die Wii-Fernbedienung kurz und rasch nach oben bewegst.

Boost Ball

Nachdem du die Boost Ball-Erweiterung erhalten hast, halte im Morph Ball-Modus den B-Knopf gedrückt, um den Boost aufzuladen, und lass den Knopf dann los, um einen enormen Geschwindigkeitsschub zu erhalten. Je länger der Aufladevorgang, desto schneller deine Bewegung.

Spider Ball

Nach Erhalten der Spider Ball-Erweiterung kannst du dich im Morph Ball-Modus durch Drücken des Z-Knopfes an magnetischen Schienen festhalten. Neige dabei den Control Stick, um dich an den Schienen entlang zu bewegen. Lass den Z-Knopf los, um die Magnetverbindung zu lösen.



Power Bombe

Hast du die Power Bomben gefunden, so kannst du durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz eine Bombe von zerstörerischer Durchschlagskraft legen, die Gegner in einem weiten Radius schwer schädigt. Mit jeder aktivierten Power Bombe reduziert sich dein Power Bomben-Vorrat um eins.

Spielbildschirm

Spielanzeigen (im Combat Visor)

Hier siehst du deine Spielanzeigen, während der Combat Visor (siehe S. 12) aktiviert ist. Durch Drücken des 1-Knopfes kannst du den **Kartenbildschirm** (siehe S. 17) aufrufen, ein Druck auf den 2-Knopf öffnet den **Pausenbildschirm** (siehe S. 18). **Hinweis:** Diese Anzeigen können je nach Samus' gegenwärtiger Ausrüstung bzw. Energiezustand variieren.

Radar

Aggressoren in deiner Umgebung werden als orange Punkte dargestellt, Samus selbst als Zentralpunkt der Anzeige.

Energieanzeige

Karte

Dies ist eine verkleinerte 3D-Ansicht deiner direkten Umgebung.

Warnanzeige

Diese Anzeige füllt sich umso mehr, je näher du dich an Gefahrenquellen in deiner Umgebung befindest, beispielsweise Extremtemperaturfeldern oder Giftkonzentrationen.

Missile-Vorrat

Diese Anzeige stellt deine verbleibenden Missiles dar. Die links gezeigten Zahlen stehen für deinen aktuellen Vorrat sowie deine Höchstkapazität an Missiles.

Zielmarkierung

Aktivierter Visor

(siehe S. 12)

Aktivierter Beam

(siehe S. 11)

Erfassungsmarkierung & Angriffsmarkierung

Ist ein Objekt oder eine Lebensform sichtbar, die du als Ziel erfassen kannst, erscheint eine Erfassungsmarkierung. Erfasst du ein Ziel, ändert sich diese zur Angriffsmarkierung.



Erfassungsmarkierung



Angriffsmarkierung



Energieanzeige

Diese Anzeige stellt die verbleibende Energie der Lebenserhaltungssysteme in Samus' Power Suit dar. Sie kann durch das Sammeln von Energie, das Benutzen von Speicherstationen sowie das Betreten von Samus' Jagdschiff aufgefüllt werden.



Energie-Tank

Jeder gefundene Energie-Tank füllt nicht nur deine Energieleiste auf, sondern erweitert diese auch: Jedes angezeigte Quadrat steht für eine ganze Energieleiste.

Energiereserven

Die links gezeigte Zahl gibt den aktuellen Energiepegel wieder. Sie nimmt ab, wenn Samus' Power Suit Schaden erleidet. Erreicht die Zahl 0, ist ein Energie-Tank geleert.

Game Over

Das Spiel ist zu Ende, wenn sämtliche Energie-Tanks geleert sind und die letzte verbleibende Energieleiste 0 erreicht. Wähle auf dem folgenden Bildschirm mithilfe des Control Sticks oder des Steuerkreuzes JA aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung, um das Spiel am letzten Speicherpunkt erneut zu beginnen. Wählst du NEIN, gelangst du zum Titelschirm zurück.

Speichern

Du kannst deinen Spielfortschritt abspeichern, indem du eine Speicherstation oder Samus' Jagdschiff betrittst. Zum Speichern des Spiels werden zwei freie Blöcke im Speicher der Wii-Konsole benötigt. Achtung: Überschriebene Dateien können nicht wiederhergestellt werden!

Hinweis: Bitte lies die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen, um mehr über das Löschen von Daten im Speicher der Wii-Konsole zu erfahren.

Speicherstationen

An verschiedenen Punkten auf dem Planeten sind Speicherstationen installiert. Hier kannst du nicht nur deinen Spielfortschritt sichern, sondern auch deine Energiereserven wiederherstellen. Speichere so oft wie möglich.



Jagdschiff

Das Jagdschiff ist Samus' wichtigstes Transportmittel. Hier kannst du nicht nur dein Spiel speichern, sondern auch deine Energiereserven wiederherstellen sowie deine Missile- und Power Bomben-Vorräte auffüllen.



Kartenbildschirm

Drücke den 1-Knopf, um eine Kartenansicht deiner Umgebung aufzurufen. Alle bereits besuchten Orte werden in orange dargestellt. Drücke auf dem **Kartenbildschirm** den A-Knopf, um die Weltkarte anzuzeigen und nachzusehen, welche Teile der Spielwelt du bereits erkundet hast. Du hast zusätzlich die Möglichkeit, an Kartenstationen die topografischen Daten deiner Umgebung herunterzuladen. Dabei werden Bereiche, die du noch nicht passiert hast, in blau gezeigt.

Detailkarte



Weltkarte



Kartensymbole

Einträge, die als ??? erscheinen, werden im Verlauf des Spiels erklärt.

Samus' Position

Der Pfeil zeigt in Samus' gegenwärtige Blickrichtung.

Kartenbildschirm-Steuerung

	Rotieren
	Bildausschnitt verschieben
	Vergrößern
	Verkleinern
	Zwischen Detailkarte und Weltkarte wechseln
	Legende und Hilfe ein- / ausblenden
	Zum Spiel zurückkehren

Türen

Jeder Bereich des Spiels ist über verschiedene Türenarten erreichbar. Feuere den passenden Beam- bzw. Missile-Typ auf die Tür, um sie zu öffnen. Hast du eine Türpanzerung durch Missile-Beschuss entfernt, so wird die darunterliegende Tür zu einer blauen Tür.



Pausenbildschirm

Drücke den 2-Knopf, um den **Pausenbildschirm** aufzurufen. Verwende hier den Plus- und den Minus-Knopf, um zwischen **Inventar**, **Datenbank** und **Optionsbildschirm** zu wechseln. Wähle Menüpunkte mithilfe des Control Sticks oder des Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

Menüs

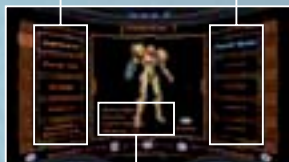


Inventar

Hier erhältst du Informationen zu Samus' gegenwärtig mitgeführter Ausrüstung. Wähle zuerst eine Inventarkategorie links, drücke den A-Knopf und wähle anschließend das entsprechende Element auf der rechts angezeigten Liste.

Inventarkategorien

Inventarliste



Prozentzahl der entdeckten Items und Scans



Erläuterungen

Neige den Control Stick nach oben bzw. unten, um die verschiedenen Seiten durchzublätern.

Inventarkategorien

Waffenarm	Samus' diverse Beam-Waffen (siehe S. 11).
Morph Ball	Morph Ball-Funktionen (siehe S. 14).
Anzüge	Informationen zu Samus' Power Suit-Erweiterungen und Energie-Tanks.
Visoren	Samus' verschiedene Visoren (siehe S. 12).
Sekundäre Ausrüstung	Weiteres Arsenal wie Missiles und Charge Combos (siehe S. 11).

Datenbank

Hier kannst du alle per Scan Visor gesammelten Informationen (siehe S. 12) einsehen. Wähle links eine Datenbank-Kategorie, bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes und wähle anschließend einen Eintrag in der rechts angezeigten Liste.

Datenbank-Kategorien

Datenbank-Liste



Informationen zu Chozo-Artefakten

Gefundene Chozo-Artefakte werden in orange dargestellt.



Erläuterungen

Neige den Control Stick nach oben bzw. unten, um die verschiedenen Seiten durchzublätern.

Datenbank-Kategorien

Piraten	Entschlüsselte Daten aus den Händen der Weltraumpiraten.
Chozo	Botschaften aus der Welt der Chozo.
Typisierung	Informationen über feindliche Lebewesen. In manchen Fällen findest du hier Hinweise bezüglich ihrer Schwachstellen.
Technologie	Informationen zu Planeten, Mechanismen und Objekten. Hier findest du auch exakte Beschreibungen der Items, die du im Spiel gesammelt hast.
Artefakte	Hier findest du Informationen, die dir bei deiner Suche nach Chozo-Artefakten helfen. Du kannst hier auch nachsehen, welche der Artefakte du bereits gefunden hast.

Chozo-Artefakte

Chozo-Artefakte sind besondere Objekte, die das Volk der Chozo der Nachwelt hinterlassen hat. Analysierst du ein Hologramm mithilfe des Scan Visors, erhältst du Hinweise auf die Chozo-Artefakte.



Optionen

Die hier verfügbaren Einstellungen entsprechen fast vollständig jenen, auf die du im **Optionsmenü** des **Hauptmenüs** (siehe S. 6) zugreifen kannst. Es stehen aber zusätzliche Optionen zur Einstellung deines Visors zur Verfügung. Wenn du hier **SPIEL BEENDEN** wählst, wird die laufende Partie abgebrochen und du gelangst zum **Titelbildschirm** zurück.

Hinweis: Wählst du **SPIEL BEENDEN** aus, geht jeder Spielfortschritt seit dem letzten Speichern verloren – vergiss also nicht, dein Spiel regelmäßig zu speichern.

Visor-Einstellungen

Helm-Einblendung	Hier legst du die Transparenz von Samus' Helm von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent) fest, während du das Geschehen aus ihren Augen siehst.
HUD-Verzögerung	Hier stellst du ein, ob die Bildschirmanzeigen verzögert auf Bewegungen reagieren oder nicht.
Visor-Einblendung	Hier legst du die Transparenz von Samus' Visor-Anzeigen von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent) fest.

METROID PRIME™ 2 ECHOES

Vor vielen Äonen ließ sich die weise, friedfertige Spezies der Luminoth auf dem Planeten Aether nieder. Zunächst verbrachte sie ein Zeitalter des Friedens, doch stellte sich mehr und mehr heraus, dass die Lebensenergie des Planeten sich langsam erschöpfte. Um den bevorstehenden Untergang abzuwenden, erbauten die Luminoth an drei Orten auf Aether Energieregulatoren und schlossen sie an einem Punkt im Herzen ihres Erhabenen Tempels zusammen. So gelang es, die Katastrophe zu verhindern, und bald erlebte das Volk der Luminoth erneut ein Zeitalter des Friedens und des Wohlstands.

Doch ihr Glück sollte nicht von Dauer sein, und eines unheilvollen Tages traf ein Meteor die Oberfläche Aethers. Die Wucht des Einschlags schlug einen Riss ins dimensionale Gefüge des Planeten und führte zur Entstehung einer Zwillingswelt in einer parallelen Existenzebene. Diese Welt, die man den Dunklen Aether nannte, war ähnlich beschaffen wie jene der Luminoth, doch war sie Heimstätte einer Rasse finsterner und blutdürstiger Kreaturen, die bald in den Aether des Lichts einfielen. Die Luminoth gaben den dunklen Angreifern den Namen „Ing“.

Die Natur der Ing machte ihnen den Kampf gegen ihre Feinde leicht: Sie fuhren in die Kreaturen des Aethers des Lichts und ergriffen von ihren Körpern Besitz. Die tödliche Atmosphäre auf dem Dunklen Aether verhinderte andererseits jeden Gegenangriff der Luminoth. So war der Kampf schnell entschieden.



Luminoth

Die Lebenskraft des Planeten floss ab jenem Moment zwischen zwei Welten – dem Aether des Lichts und dem Dunklen Aether. Doch sollte es gelingen, die Energie gänzlich auf dem Aether des Lichts zu sammeln, so würde der Dunkle Aether und seine Bedrohung für immer ausgelöscht. Dies war der Plan der Luminoth, doch waren sie für seine Umsetzung schon zu sehr geschwächt: Bald rissen die Ing das dafür entwickelte Energietransfermodul an sich. Und so machten sich die Ing daran, den Tempeln der Luminoth alle Energie zu entziehen, und brachten so Elend und Verdamnis über alles Leben auf dem Aether des Lichts. Allein der Erhabene Tempel der Luminoth entzog sich noch immer ihrem gierigen Griff.

Der heutige Tag: Ein Schiff der Galaktischen Föderation verfolgt einen Jäger der Weltraumpiraten bis auf die Planetenoberfläche, als urplötzlich der Kontakt zu den Soldaten abbricht. Die Föderation sendet Samus Aran aus, um die Lage zu sondieren...



Ing

Steuerung

METROID PRIME 2 ECHOES wird mithilfe der Wii-Fernbedienung mit angeschlossenem Nunchuk gesteuert. Bitte beachte, dass die in rot gezeigten Aktionen erst im späteren Verlauf des Spiels zur Verfügung stehen.

Dieses Spiel kann nicht mit dem Nintendo GameCube Controller gesteuert werden.

Nunchuk



Control Stick

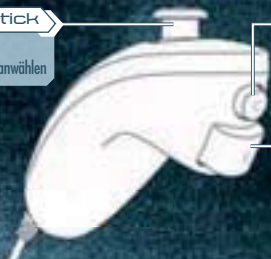
- Bewegung
- (Pausenbildschirm) Option auswählen

C-Knopf

- Morph Ball-Modus aktivieren und deaktivieren

Z-Knopf

- Zielerfassung / Blick fixieren
- (im Scan-Modus) Objekte betrachten
- Grapple Beam
- (im Morph Ball-Modus) Spider Ball



Wii-Fernbedienung



Steuerkreuz

- Bildschirmfoto machen
- Missile (Rakete) abfeuern
- (gedrückt halten) Zielverfolgung aktivieren
- (zum Aufladen A-Knopf gedrückt halten)
- Charge Combo
- (im Morph Ball-Modus)
- Power Bombe legen



Minus-Knopf

- (gedrückt halten) Visor auswählen



HOME-Knopf

- HOME-Menü aufrufen



1-Knopf

- Kartenbildschirm aufrufen



2-Knopf

- Pausenbildschirm aufrufen

Zeiger

- Zielen / Umsehen

B-Knopf

- Abbruch
- Springen
- (im Sprung) Space Jump
- (während Space Jump) Screw Attack
- (nach Space Jump im Wasser) (gedrückt halten) Gravity Boost
- (im Morph Ball-Modus) Boost Ball

A-Knopf

- Bestätigen
- Beam abfeuern
- (gedrückt halten) Charge Beam
- (im Morph Ball-Modus) Morph Ball-Bombe

Plus-Knopf

- (gedrückt halten) Beam auswählen



Mit der Wii-Fernbedienung zeigen und wippen

Siehe S. 9, um mehr zum Zeigen und Wippen mit der Wii-Fernbedienung zu erfahren.

Samus' Fähigkeiten

Bewegen/Springen/Space Jump

Wird der Control Stick geneigt, so bewegt Samus sich in die entsprechende Richtung. Drücke den B-Knopf, damit Samus springt. Im Sprung führt sie durch einen weiteren Druck auf den B-Knopf einen Space Jump aus – sprich einen zweiten Sprung in der Luft.

Zielen und Umsehen

Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm, um mit deiner Waffe zu zielen. Zeige auf den Bildrand, um den Bildausschnitt in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Hinweis: Mithilfe der Option EMPFINDLICHKEIT im **Steuerungs-Menü** (siehe S. 6) lässt sich das Reaktionsverhalten des Bildausschnitts einstellen.

Zielmarkierung



Zielerfassung

Du kannst feindliche Individuen innerhalb einer gewissen Reichweite automatisch erfassen und deinen Blick auf diese zentrieren, indem du den Z-Knopf gedrückt hältst. Um die Zielerfassung zu deaktivieren, lass den Z-Knopf wieder los. Deaktiviere die Option BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL (siehe S. 6), damit deine Beams und Missiles (siehe S. 23) sich automatisch auf den Feind ausrichten.



Zielen bei erfasstem Ziel

Ist die Option BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL eingeschaltet (Standardeinstellung), so kannst du bei erfasstem Ziel die Zielmarkierung immer noch bewegen. Beams folgen deiner Zielrichtung, doch Missiles suchen weiterhin das erfasste Ziel.

Manövrieren bei erfasstem Ziel

Neigst du den Control Stick bei erfasstem Ziel, so bleibt dein Blick stets auf dem Ziel zentriert. Drückst du bei erfasstem Ziel kurz den B-Knopf, während du den Control Stick nach links oder rechts geneigt hältst, führt Samus einen schnellen Sprung zur Seite aus.

Beams

Feuere Beams durch Drücken des A-Knopfs ab. Halte den A-Knopf gedrückt, um Beam-Energie aufzuladen, und lass den Knopf los, um einen Charge Beam abzufeuern. Durch den Aufladevorgang werden Energiekapseln sowie Munition angezogen.

Beam-Auswahl

Halte den Plus-Knopf gedrückt, um die Beam-Auswahl aufzurufen. Zeige auf den Beam-Typ, den du aktivieren möchtest, und lass dann den Plus-Knopf los.

Hinweis: Ist ein anderer Beam als der Power Beam aktiviert, so kannst du durch einen kurzen Druck auf den Plus-Knopf schnell zum Power Beam zurückwechseln.



	Power Beam	Dieser Beam steht ab Beginn des Spiels zu deiner Verfügung. Einzelne Schüsse sind wenig durchschlagend, aber seine Schussfrequenz ist äußerst hoch.
	Dark Beam	Diese Waffe verfügt über eine niedrige Schussfrequenz und langsame Projektile, doch ist sie äußerst effektiv gegen Lebensformen des Aethers des Lichts. Beim Abfeuern wird Dark Beam-Munition verbraucht.
	Light Beam	Dieser Beam hat eine kürzere Reichweite, wirkt aber durchschlagend gegen dunkle Kreaturen. Diese Waffe verbraucht beim Einsatz Light Beam-Munition.
	Annihilator Beam	Dieser hoch effektive Beam verbraucht gleichzeitig Light Beam- und Dark Beam-Munition. Er ist wirksam gegen jegliche Art von Aggressoren, wobei die niedrige Schussfrequenz von seiner Zielsuchfunktion ausgeglichen wird.

Raketenwerfer

Durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz lassen sich Missiles abfeuern. Bei erfasstem Ziel gefeuerte Missiles sind zielsuchend. Jeder Missile-Abschuss verringert deinen Missile-Vorrat.

Zielverfolgung

Mit dieser Erweiterung des Raketenwerfers kannst du Missiles auf bis zu fünf Ziele zugleich abfeuern. Halte dazu unten auf dem Steuerkreuz gedrückt und bewege dann den Zeiger nacheinander auf alle Ziele, um diese automatisch zu erfassen. Lass das Steuerkreuz los, um die Missiles auf die erfassten Ziele abzufeuern.

Erfassungs-
markierung

Wird auf jedem erfassten Ziel
eingeleuchtet.



Charge Combo

Im späteren Verlauf des Spiels erhältst du zu jedem Beam-Typ eine spezielle Charge Combo. Dabei werden in Verbindung mit dem Raketenwerfer mächtige Angriffe ausgeführt: Halte den A-Knopf, um deinen Beam voll aufzuladen, und drücke dann nach unten auf dem Steuerkreuz, während du den A-Knopf gedrückt hältst. Typ und Durchschlagskraft der Charge Combo sowie verbrauchte Missiles bzw. Munition hängen dabei vom gewählten Beam ab.

Charge Combo-Typ	Beam	Missile- / Munitionsverbrauch
Super Missile	Power Beam	5 Missiles
Darkburst	Dark Beam	5 Missiles und 30 Einheiten Dark Beam-Munition
Sunburst	Light Beam	5 Missiles und 30 Einheiten Light Beam-Munition
Sonic Boom	Annihilator Beam	5 Missiles, 30 Einheiten Dark Beam-Munition, 30 Einheiten Light Beam-Munition

Grapple Beam

Mithilfe des Grapple Beams kannst du dich an bestimmten Verankerungspunkten verhasen und dich daran durch die Luft schwingen. Halte den Z-Knopf gedrückt, um den Grapple Beam automatisch abzufeuern. Lass den Z-Knopf los, um die Verbindung wieder zu lösen. Wähle den Zeitpunkt des Loslassens so, dass du möglichst weit nach vorne fliegst. Du kannst auch durch Drücken des A-Knopfs Schüsse abfeuern, während du dich an einem Verankerungspunkt festhältst.

Verankerungs-
punkt



Screw Attack

Drücke in der Luft nach Ausführen eines Space Jumps mehrfach im richtigen Rhythmus den B-Knopf, um eine Screw Attack zu vollführen. Bis zu sechs Schübe sind dabei möglich. Die Screw Attack fügt Gegnern Schaden zu und ermöglicht es, durch Abstoßen an bestimmten Wänden senkrechte Korridore zu erklimmen.



Gravity Boost

Halte nach einem im Wasser ausgeführten Space Jump den B-Knopf gedrückt, um eine begrenzte Zeit im Wasser nach oben zu steigen.

Visoren

Es stehen vier verschiedene Visoren zu Samus' Verfügung. Nutze die Charakteristiken jedes Visors, um deine Umgebung zu erkunden und dir im Kampf den strategischen Vorteil zu sichern.

Visor-Auswahl

Um den verwendeten Visor zu wechseln, halte den Minus-Knopf gedrückt und zeige dann auf den gewünschten Visor-Typ. Lass den Minus-Knopf los, um den Visor auszuwählen. Jeder Visor hilft dir im Spiel auf andere Art weiter.

Hinweis: Ist ein anderer Visor als der Combat Visor aktiviert, so kannst du durch einen kurzen Druck auf den Minus-Knopf schnell zum Combat Visor zurückwechseln. Bei manchen Visoren kannst du zusätzlich durch Drücken des A-Knopfs rasch zum Combat Visor wechseln.

Scan Visor

Combat Visor

Dark Visor

Echo Visor

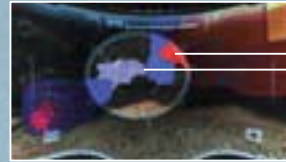


Combat Visor

Dein Standardvisor. Ideal für den Kampfeinsatz.

Scan Visor

Dieser Visor dient der Informationsgewinnung durch Analyse von Lebensformen, Computerterminals und gewisser Umweltelemente. Während der Scan Visor in Betrieb ist, kannst du keine Waffen einsetzen.



Objekte betrachten

Essenzielle Scan-Objekte werden in roter Farbe dargestellt, sekundäre in blau. Grün steht für bereits analysierte Objekte.

Zielmarkierung

Lebensformen oder Objekte lassen sich betrachten, während diese Markierung auf sie gerichtet ist.

Im Scan-Modus betrachten

Befindet sich ein Scan-Objekt in der Zielmarkierung, halte den Z-Knopf gedrückt, um eine Analyse durchzuführen. Bestimmte Einrichtungen lassen sich durch Interaktion mit dem Scan Visor in Betrieb setzen. Besonders relevante Scan-Informationen werden als Einträge in deiner Datenbank (siehe S. 32) festgehalten.



Dark Visor

Dieser Visor ermöglicht die Darstellung von Objekten und Lebensformen jenseits des normalen visuellen Spektrums. Ziele wie Kreaturen werden dabei in rot gezeigt.



Echo Visor

Dieser Visor dient der optischen Hervorhebung von Schallwellen. Mit seiner Hilfe ist es möglich, Objekte und Lebewesen zu orten, die akustische Frequenzen von sich geben.



Morph Ball

Durch einen Druck auf den C-Knopf nimmt Samus diese kompakte Kugelform an. So kann sie auch Engstellen wie Lüftungsschächte und verborgene Gänge erkunden. Um wieder zu Samus' ursprünglicher Gestalt zu wechseln, drücke erneut den C-Knopf.



Energiereserven

(siehe S. 27)

Gelegte Bomben

Es können bis zu drei Bomben auf einmal gelegt werden.

Power Bomben-Vorrat

Deine aktuelle Anzahl bzw. Höchstkapazität an Power Bomben.

Bombe

Morph Ball-Bomben

Durch einen Druck auf den A-Knopf lassen sich Bomben legen, die mit ihrer Druckwelle Gegner schädigen sowie bestimmte Böden oder Wände zerstören können. Die Wucht der Detonation kann auch den Morph Ball selbst in die Luft befördern – ohne Schaden zu erleiden.

Morph Ball-Sprung

Hast du die Morph Ball-Bomben-Erweiterung erhalten, so kannst du im Morph Ball-Modus Sprünge ausführen, indem du die Wii-Fernbedienung kurz und rasch nach oben bewegst.

Boost Ball

Während du über die Boost Ball-Fähigkeit verfügst, halte im Morph Ball-Modus den B-Knopf gedrückt, um den Boost aufzuladen, und lass den Knopf dann los, um einen enormen Geschwindigkeitsschub zu erhalten. Je länger der Aufladevorgang, desto schneller deine Bewegung.

Spider Ball

Nach Erhalten der Spider Ball-Erweiterung kannst du dich im Morph Ball-Modus durch Drücken des Z-Knopfes an magnetischen Schienen festhalten. Neige dabei den Control Stick, um dich an den Schienen entlang zu bewegen. Lass den Z-Knopf los, um die Magnetverbindung zu lösen. Mithilfe der Boost Ball-Erweiterung ist es möglich, sich mit Wucht von magnetischen Schienen abzustoßen.



Power Bombe

Hast du die Power Bomben gefunden, so kannst du durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz eine Bombe von zerstörerischer Durchschlagskraft legen, die Gegner in einem weiten Radius schwer schädigt. Mit jeder aktivierten Power Bombe reduziert sich dein Power Bomben-Vorrat um eins.

Spielbildschirm

Spielanzeigen (im Combat Visor)

Hier siehst du deine Spielanzeigen, während der Combat Visor (siehe S. 25) aktiviert ist. Durch Drücken des 1-Knopfes kannst du den **Kartenbildschirm** (siehe S. 30) aufrufen, ein Druck auf den 2-Knopf öffnet den **Pausenbildschirm** (siehe S. 31).

Hinweis: Diese Anzeigen können je nach Samus' gegenwärtiger Ausrüstung bzw. Energiezustand variieren.

Radar

Aggressoren in deiner Umgebung werden als orange Punkte dargestellt, Samus selbst als Zentralpunkt der Anzeige.

Warnanzeige

Diese Anzeige füllt sich umso mehr, je näher du dich an Gefahrenquellen in deiner Umgebung befindest, beispielsweise Extremtemperaturfeldern, Giftkonzentrationen oder der kausischen Atmosphäre des Dunklen Aethers.

Aktivierter Visor

(siehe S. 24)

Energieanzeige



Zielmarkierung

Aktivierter Beam

(siehe S. 22)

Karte

Dies ist eine verkleinerte 3D-Ansicht deiner direkten Umgebung.

Missile-Vorrat

Deine aktuelle Anzahl bzw. Höchstkapazität an Missiles.

Munitions-anzeige

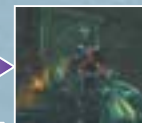
Diese Leiste stellt deine Munition dar. Zusätzlich zeigt die weiße Zahl deine verbleibenden Einheiten Light Beam-Munition, die violette Zahl die verbleibenden Einheiten Dark Beam-Munition an.

Erfassungsmarkierung & Angriffsmarkierung

Ist ein Objekt oder eine Lebensform sichtbar, die du als Ziel erfassen kannst, erscheint eine Erfassungsmarkierung. Erfasst du ein Ziel, ändert sich diese zur Angriffsmarkierung.



Erfassungsmarkierung



Angriffsmarkierung

Energieanzeige

Diese Anzeige stellt die verbleibende Energie der Lebenserhaltungssysteme in Samus' Power Suit dar. Sie kann durch das Sammeln von Energie, das Benutzen von Speicherstationen sowie das Betreten von Samus' Jagdschiff aufgefüllt werden.



Energie-Tank

Jeder dieser Tanks stellt eine volle Energieliste dar. Ein Quadrat erscheint für jeden zusätzlichen Energie-Tank.

Energiereserven

Die links gezeigte Zahl gibt den aktuellen Energiepegel wieder. Sie nimmt ab, wenn Samus' Power Suit Schaden erleidet. Erreicht die Zahl 0, ist ein Energie-Tank geleert.

Game Over

Das Spiel ist zu Ende, wenn sämtliche Energie-Tanks geleert sind und die letzte verbleibende Energieleiste 0 erreicht. Wähle auf dem folgenden Bildschirm mithilfe des Control Sticks oder des Steuerkreuzes JA aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung, um das Spiel am letzten Speicherpunkt erneut zu beginnen. Wählst du NEIN, gelangst du zum **Titelbildschirm** zurück.

Speichern

Du kannst deinen Spielfortschritt abspeichern, indem du eine Speicherstation oder Samus' Jagdschiff betrittst. Zum Speichern des Spiels werden zwei freie Blöcke im Speicher der Wii-Konsole benötigt. Achtung: Überschriebene Dateien können nicht wiederhergestellt werden!

Hinweis: Bitte lies die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen, um mehr über das Löschen von Daten im Speicher der Wii-Konsole zu erfahren.

Speicherstationen

An verschiedenen Punkten auf dem Planeten sind Speicherstationen installiert. Hier kannst du nicht nur deinen Spielfortschritt sichern, sondern auch deine Energiereserven wiederherstellen. Speichere so oft wie möglich.



Jagdschiff

Das Jagdschiff ist Samus' wichtigstes Transportmittel. Hier kannst du nicht nur dein Spiel speichern, sondern auch deine Energiereserven wiederherstellen sowie deine Munitions-, Missile- und Power Bomben-Vorräte auffüllen.



Der geteilte Planet

Der Planet Aether ist in zwei Welten geteilt, den Aether des Lichts sowie den Dunklen Aether.

Aether des Lichts

Dies ist die Heimat der Luminoth, zerrissen von der plötzlichen Entstehung ihrer dunklen Zwillingswelt. Unsere Geschichte beginnt mit Samus' Landung auf diesem Planeten.



Portale

Diese Dimensionslöcher stellen Brücken zwischen den beiden Welten dar. Wenn Samus helle und dunkle Portale findet und aktiviert, kann sie zwischen den Welten reisen.



Dunkler Aether

Dies ist die Zwillingswelt des Aethers des Lichts. Die geografische Beschaffenheit des Dunklen Aethers ist seiner Parallelwelt ähnlich, aber seine toxische Atmosphäre hat eine tödliche Wirkung auf nicht eingeborene Lebensformen.



Schützende Felder

In der Welt des Dunklen Aethers existieren spezielle Artefakte: Lichtkristalle und Leuchfeuer. Werden diese aktiviert, so bildet sich ein Gebiet, welches vom Einfluss der allgegenwärtigen Taxine abgeschirmt ist. Samus kann in diesen Feldern Zuflucht finden und die eigene Energie wieder auffüllen, solange sie keinen Schaden durch Angriffe erleidet.

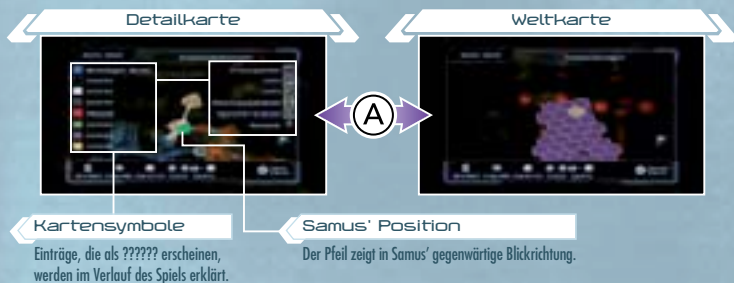
Hinweis: Schützende Felder um Leuchfeuer bleiben nur eine gewisse Zeit intakt. Bricht das Feld zusammen, so muss es durch Reaktivierung des Leuchfeuers wieder aufgebaut werden.



Kartenbildschirm

Drücke den 1-Knopf, um eine Kartenansicht deiner Umgebung aufzurufen. Alle bereits besuchten Orte werden in orange dargestellt. Drücke auf dem **Kartenbildschirm** den A-Knopf, um die Weltkarte anzuzeigen und nachzusehen, welche Teile der Spielwelt du bereits erkundet hast. Drücke den 2-Knopf, um zwischen den Karten für den Aether des Lichts sowie des Dunklen Aethers zu wechseln.

Hast du an einer Kartenstation die geografischen Daten deiner Umgebung heruntergeladen, so werden noch nicht erkundete Gebiete in blau dargestellt.



Kartenbildschirm-Steuerung

⊙	Rotieren
[Z] + ⊙	Bilddausschnitt verschieben
+	Vergrößern
-	Verkleinern
(A)	Zwischen Detailkarte und Weltkarte wechseln
(2)	Zwischen Karten des Aethers des Lichts und des Dunklen Aethers wechseln
(C)	Legende und Hilfe ein- / ausblenden
[B] / (1)	Zum Spiel zurückkehren

Türen

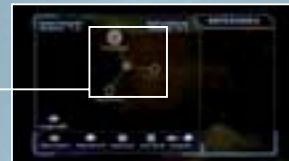
Jeder Bereich des Spiels ist über verschiedene Türenarten erreichbar. Feuere den passenden Beam- bzw. Missile-Typ auf die Tür, um sie zu öffnen. Hast du eine Türpanzerung durch Missile-Beschuss entfernt, so wird die darunterliegende Tür zu einer blauen Tür.



Pausenbildschirm

Drücke den 2-Knopf, um den **Pausenbildschirm** aufzurufen. Verwende hier den Control Stick, um zu wählen, und bestätige durch Drücken des A-Knopfs.

Menü



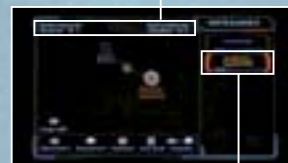
Inventar

Hier erhältst du Informationen zu Samus' gegenwärtig mitgeführter Ausrüstung. Wähle zuerst eine Inventarkategorie, drücke den A-Knopf und wähle dann das entsprechende Element.

Prozentzahl der entdeckten Items und Scans

Visualisierung

Durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz lässt sich die Ansicht vergrößern.



Inventarkategorie

Die rechts angezeigte blaue Leiste zeigt dir, wie vollständig deine Informationen bezüglich dieser Kategorie zurzeit sind.

Erläuterungen

Drücke den A-Knopf, um weiterzublätern.

Inventarkategorien

Waffensysteme	Informationen über Samus' Beam- (siehe S. 22) und Missile-Typen (siehe S. 23).
Morph Ball-Systeme	Informationen über Samus' Morph Ball-Erweiterungen (siehe S. 26).
Anzugssysteme	Informationen über Samus' Power Suit-Erweiterungen.
Visoren	Informationen über Samus' Visoren (siehe S. 24).
Systeme zur Fortbewegung	Erweiterungen deiner Manövrierfähigkeit (Space Jump Boots etc.).
Diverses	Weitere Ausrüstung, etwa Energietransfermodule oder Energietanks (siehe S. 27).

Datenbank

Hier kannst du alle per Scan Visor gesammelten Informationen (siehe S. 25) einsehen. Wähle eine Datenbank-Kategorie, drücke den A-Knopf und wähle anschließend einen Eintrag aus.



Datenbank-Kategorien

Aufzeichnungen	Hier werden Überlieferungen der Luminoth sowie Daten der Föderation und der Weltraumpiraten gespeichert.
Individuen	Diese Kategorie enthält Daten zu bereits analysierten Lebensformen. Du findest hier auch Informationen über Schwachstellen deiner Feinde.
Erforschung	Hier sind Informationen zu diversen Elementen deiner Umgebung sowie deiner Umwelt aufgeführt.

Optionen

Die hier verfügbaren Einstellungen entsprechen fast vollständig jenen, auf die du im **Optionsmenü** des **Hauptmenüs** (siehe S. 6) zugreifen kannst. Es stehen aber zusätzliche Optionen zur Einstellung deines Visors zur Verfügung. Wenn du hier **SPIEL BEENDEN** wählst, wird die laufende Partie abgebrochen und du gelangst zum **Titelbildschirm** zurück.
Hinweis: Wählst du **SPIEL BEENDEN** aus, geht jeder Spielfortschritt seit dem letzten Speichern verloren – vergiss also nicht, dein Spiel regelmäßig zu speichern.

Visor-Einstellungen

Helm-Einblendung	Hier legst du die Transparenz von Samus' Helm von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent) fest, während du das Geschehen aus ihren Augen siehst.
HUD-Verzögerung	Hier stellst du ein, ob die Bildschirmanzeigen verzögert auf Bewegungen reagieren oder nicht.
Visor-Einblendung	Hier legst du die Transparenz von Samus' Visor-Anzeigen von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent) fest.

Items

	Dark Beam-Munition	Füllt deine Dark Beam-Munition um mehrere Einheiten auf. Die Zahl der enthaltenen Einheiten hängt von der Größe des Items ab. Dieses Item erscheint, wenn du mit dem Light Beam Kreaturen besiegst oder Behälter und ähnliche Objekte zerstörst.
	Light Beam-Munition	Füllt deine Light Beam-Munition um mehrere Einheiten auf. Dieses Item erscheint, wenn du mit dem Dark Beam Kreaturen besiegst oder Behälter und ähnliche Objekte zerstörst.

METROID PRIME™ 3: CORRUPTION

Sechs Monate sind seit den Ereignissen auf Aether vergangen, und eine ernstzunehmende Gefahr bedroht die Galaktische Föderation.

Das Computernetzwerk der Föderation, welches aus organischen Supercomputern namens Aurora-Einheiten besteht, wird urplötzlich von einer Art Computervirus befallen.

Als das Netzwerk in einer Notmaßnahme außer Betrieb gesetzt wird, stellt sich schnell heraus, dass es sich bei dem Virenangriff keineswegs um einen Einzelfall handelt.

Vor etwa vier Monaten wurde das Föderationsschiff Valhalla von Weltraumpiraten angegriffen und gilt seitdem als verschollen. An Bord befand sich die Aurora-Einheit 313, welche nun als Ursprung des Virus identifiziert wird. Der Befehl greift mit beängstigender Geschwindigkeit auf die restlichen Aurora-Einheiten über.

Da ein Angriff der Weltraumpiraten während des Notbetriebs des Netzwerks verheerenden Schaden für die Galaktische Föderation mit sich brächte, ist die Wiederherstellung der Funktionalität aller Einheiten unabdingbar. Zu diesem Zwecke beschließt die Föderation die Einberufung mehrerer Elite-Kopfgeldjäger auf ihrem Flaggschiff, der Olympus.

Doch noch während der Lagebesprechung erleidet die Föderation einen schweren Angriff durch die gefürchteten Horden der Weltraumpiraten. Samus und die anderen Jäger müssen sich unverzüglich auf den Weg zur Föderationsbasis auf dem Planeten Norion machen, welcher das Hauptziel der Piratenattacken zu sein scheint:

Ein sogenannter Leviathan – ein gewaltiger, meteorähnlicher Astralkörper – hält Kurs auf Norion, und eine Kollision hätte die totale Zerstörung des Planeten zur Folge.

Um diese Katastrophe abzuwenden, müssen Samus und die anderen Kopfgeldjäger inmitten einer erbitterten Schlacht das Verteidigungssystem der Föderation wiederherstellen, welches von den Piraten außer Betrieb gesetzt wurde.

Zu allem Unheil scheint der Angriff das Werk der Dunklen Samus zu sein, welche nach ihrer Niederlage gegen Samus auf dem Planeten Aether für tot gehalten wurde...

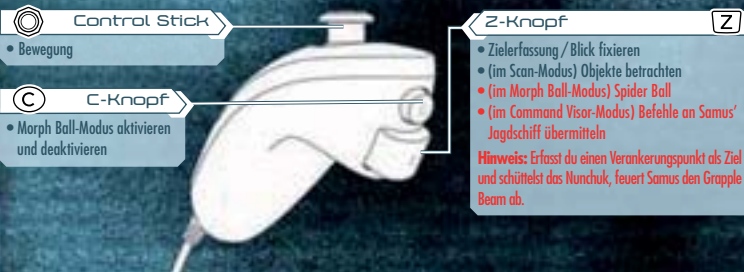


Steuerung

METROID PRIME 3: CORRUPTION wird mithilfe der Wii-Fernbedienung mit angeschlossenem Nunchuk gesteuert. Bitte beachte, dass die in rot gezeigten Aktionen erst im späteren Verlauf des Spiels zur Verfügung stehen.

Dieses Spiel kann nicht mit dem Nintendo GameCube Controller gesteuert werden.

Nunchuk

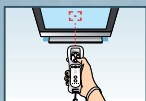


Wii-Fernbedienung



Zeigen

Der Begriff „Zeigen“ bedeutet das Richten des Zeigers der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm. In diesem Spiel werden durch Zeigen Menüpunkte angewählt sowie Feinde anvisiert und die Blickrichtung geändert.



Mit der Wii-Fernbedienung wippen

Im Morph Ball-Modus kannst du einen Sprung ausführen, indem du die Wii-Fernbedienung schnell und kurz nach oben bewegst.



Samus' Fähigkeiten

Bewegen / Springen / Space Jump

Wird der Control Stick geneigt, so bewegt Samus sich in die entsprechende Richtung. Drücke den B-Knopf, damit Samus springt. Im Sprung führt sie durch einen weiteren Druck auf den B-Knopf einen Space Jump aus – sprich einen zweiten Sprung in der Luft.

Zielen und Umsehen

Zeige mit der Wii-Fernbedienung, um mit deiner Waffe zu zielen. Zeige auf den Bildrand, um den Bildausschnitt in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Hinweis: Mithilfe der Option EMPFINDLICHKEIT im Steuerungs-Menü (siehe S. 6) lässt sich das Reaktionsverhalten des Bildausschnitts einstellen.

Zielmarkierung



Zielerfassung

Du kannst feindliche Individuen innerhalb einer gewissen Reichweite automatisch erfassen und deinen Blick auf diese zentrieren, indem du den Z-Knopf gedrückt hältst. Um die Zielerfassung zu deaktivieren, lass den Z-Knopf wieder los. Schalte die Option BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL (siehe S. 6) aus, damit deine Beams und Missiles (siehe S. 36) nicht automatisch auf den Feind zentriert werden.



Zielen bei erfasstem Ziel

Ist die Option BEWEGBARE MARKIERUNG BEI ERFASSTEM ZIEL eingeschaltet (Standardeinstellung), so kannst du bei erfasstem Ziel die Zielmarkierung immer noch bewegen. Beams folgen deiner Zielrichtung, doch Missiles suchen weiterhin das erfasste Ziel.

Manövrieren bei erfasstem Ziel

Neigst du den Control Stick bei erfasstem Ziel, so bleibt dein Blick stets auf dem Ziel zentriert. Drückst du bei erfasstem Ziel kurz den B-Knopf, während du den Control Stick nach links oder rechts geneigt hältst, führt Samus einen schnellen Sprung zur Seite aus.

Beams

Feuere Beams durch Drücken des A-Knopfs ab. Halte den A-Knopf gedrückt, um Beam-Energie aufzuladen, und lass den Knopf los, um einen Charge Beam abzufeuern. Durch den Aufladevorgang werden Energiekapseln sowie Missile-Munition angezogen. Erhältst du einen neuen Beam-Typ, so werden dessen Eigenschaften zu jenen deiner bisherigen Beam-Waffe hinzugefügt.

Power Beam

Dieser Beam steht ab Beginn des Spiels zu deiner Verfügung. Einzelne Schüsse sind wenig durchschlagend, aber seine Schussfrequenz ist äußerst hoch.

Plasma Beam

Hast du den Plasma Beam entdeckt und aktiviert, kannst du bestimmte Gegner und Objekte damit in Brand setzen oder schmelzen.



Nova Beam

Mit dem Nova Beam lassen sich Objekte aus bestimmten Materialien durchdringen. Zusammen mit dem X Ray Visor (siehe S. 39) kannst du so manche Gegner mit einem einzigen Schuss besiegen.



Raketenwerfer

Durch Drücken nach unten auf dem Steuerkreuz lassen sich Missiles abfeuern. Bei erfasstem Ziel gefeuerte Missiles sind zielsuchend. Jeder Missile-Abschuss verringert deinen Missile-Vorrat.

Ice Missile

Nachdem du die Ice Missile-Erweiterung gefunden hast, kannst du geschwächte Gegner mit gezieltem Missile-Beschuss einfrieren.



Zielverfolgung

Mit dieser Erweiterung des Raketenwerfers kannst du Missiles auf bis zu fünf Ziele zugleich abfeuern. Halte dazu unten auf dem Steuerkreuz gedrückt und bewege dann den Zeiger nacheinander auf alle Ziele, um diese automatisch zu erfassen. Lass das Steuerkreuz los, um die Missiles auf die erfassten Ziele abzufeuern.



Erfassungsmarkierung

Wird auf jedem erfassten Ziel eingeblendet.

Grapple Beam

Im Verlauf des Spiels lassen sich Erweiterungen für deinen Grapple Beam finden, die dir neue Aktionen ermöglichen.

Grapple Lasso

Hast du die Grapple Lasso-Erweiterung erhalten, kannst du Gegenstände wie gegnerische Schilde und gewisse Türpanzerungen greifen und fortreißen. Hast du einen Verankerungspunkt als Ziel erfasst, feuere den Grapple Beam durch Schütteln des Nunchuks ab. Trifft der Grapple Beam auf ein Ziel, ziehe das Nunchuk zurück.

Verankerungs-
punkt



Grapple Swing

Hast du die Grapple Swing-Erweiterung gefunden, kannst du dich an bestimmten Verankerungspunkten festhalten und dich an dem Beam wie an einem Seil schwingen. Halte den Z-Knopf gedrückt, um den Grapple Beam automatisch abzufeuern und dich von einem Verankerungspunkt zu schwingen. Lass den Z-Knopf los, um die Verbindung wieder zu lösen. Wähle den Zeitpunkt des Loslassens so, dass du möglichst weit nach vorne fliegst.

Während sie sich an Verankerungspunkten festhält, kann Samus durch Drücken des A-Knopfs weiterhin Schüsse abgeben.

Electro Grapple

Mit der Electro Grapple-Erweiterung lässt sich nach der Verankerung ein Energieaustausch mit dem Zielpunkt starten. Hast du die Verbindung geschlossen, neige den Control Stick nach oben, um Energie in das Ziel zu speisen, oder neige den Stick nach unten, um dem Ziel Energie zu entziehen.

Screw Attack

Drücke in der Luft nach Ausführen eines Space Jumps mehrfach im richtigen Rhythmus den B-Knopf, um eine Screw Attack zu vollführen. Bis zu sechs Schübe sind dabei möglich. Die Screw Attack fügt Gegnern Schaden zu und ermöglicht es, durch Abstoßen an bestimmten Wänden senkrechte Korridore zu erklimmen.



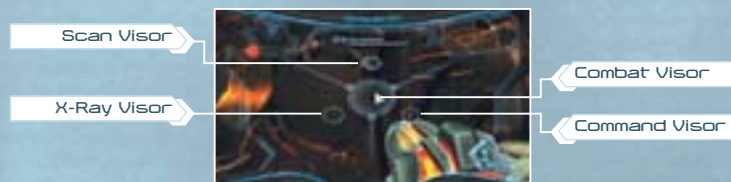
Visoren

Es stehen vier verschiedene Visoren zu Samus' Verfügung. Nutze die Charakteristiken jedes Visors, um deine Erkundung voranzutreiben und dir im Kampf den strategischen Vorteil zu sichern.

Visor-Auswahl

Um den verwendeten Visor zu wechseln, halte den Minus-Knopf gedrückt und zeige dann auf den gewünschten Visor-Typ. Lass den Minus-Knopf los, um den Visor auszuwählen. Jeder Visor hilft dir im Spiel auf andere Art weiter.

Hinweis: Ist ein anderer Visor als der Combat Visor aktiviert, so kannst du durch einen kurzen Druck auf den Minus-Knopf schnell zum Combat Visor zurückwechseln. Bei manchen Visoren kannst du zusätzlich durch Drücken des A-Knopfes rasch zum Combat Visor wechseln.



Combat Visor

Dein Standardvisor. Ideal für den Kampfeinsatz.

Scan Visor

Dieser Visor dient der Informationsgewinnung durch Analyse von Lebensformen, Computerterminals und gewisser Umweltelemente. Während der Scan Visor in Betrieb ist, kannst du keine Waffen einsetzen.



Objekte betrachten

Essenzielle Scan-Objekte werden in roter Farbe dargestellt, sekundäre in blau. Grün steht für bereits analysierte Objekte.

Zielmarkierung

Lebensformen oder Objekte lassen sich betrachten, während diese Markierung auf sie gerichtet ist.

Im Scan-Modus betrachten

Befindet sich ein Scan-Objekt in der Zielmarkierung, halte den Z-Knopf gedrückt, um eine Analyse durchzuführen. Bestimmte Einrichtungen lassen sich durch Interaktion mit dem Scan Visor in Betrieb setzen. Besonders relevante Scan-Informationen werden als Einträge in deiner Datenbank (siehe S. 44) festgehalten.



Command Visor

Aktivierst du den Command Visor und erfasst ein Kommandosymbol als Ziel, kannst du Samus' Jagdschiff per Fernkommunikation diverse Befehle erteilen. Der Einsatz des Jagdschiffs ist an vielen Stellen zum Fortführen deines Abenteuers unerlässlich.

Kommandosymbol



Jagdschiff-Befehle

Landen	Ruft das Jagdschiff und lässt es auf bestimmten Landeplätzen landen.
Bord-Missiles	Hast du die Bord-Missile-Erweiterung erhalten, kannst du das Jagdschiff bestimmte Ziele unter Beschuss nehmen lassen. Befindet sich ein Gegner in einem nicht überdachten Gebiet, kannst du die Umgebung mit Bord-Missiles eindecken lassen, indem du den Z-Knopf gedrückt hältst.
Grapple Beam des Schiffs	Hast du die Grapple Beam-Erweiterung für Samus' Jagdschiff erhalten, kannst du bestimmte Objekte damit emporheben und transportieren lassen.

X-Ray Visor

Dieser Visor zeigt dieselben Informationen wie dein Standardvisor (Combat Visor), aber lässt dich durch Wände blicken, um versteckte Ziele oder unsichtbare Objekte zu lokalisieren. Erfasst du im X-Ray-Modus ein Ziel, so werden dessen Schwachstellen in rot hervorgehoben.

Morph Ball

Durch einen Druck auf den C-Knopf nimmt Samus diese kompakte Kugelform an. So kann sie auch Engstellen wie Lüftungsschächte und verborgene Gänge erkunden. Um wieder zu Samus' ursprünglicher Gestalt zu wechseln, drücke erneut den C-Knopf.

Energiereserven

(siehe S. 40)

Gelegte Bomben

Es können bis zu drei Bomben auf einmal gelegt werden.

Bombe



Morph Ball-Bomben

Durch einen Druck auf den A-Knopf lassen sich Bomben legen, die mit ihrer Druckwelle Gegner schädigen sowie bestimmte Böden oder Wände zerstören können. Die Wucht der Detonation kann auch den Morph Ball selbst in die Luft befördern – ohne Schaden zu erleiden.

Morph Ball-Sprung

Im Morph Ball-Modus kannst du Sprünge ausführen, indem du die Wii-Fernbedienung kurz und rasch nach oben bewegst.

Boost Ball

Nachdem du die Boost Ball-Erweiterung erhalten hast, halte im Morph Ball-Modus den B-Knopf gedrückt, um den Boost aufzuladen, und lass den Knopf dann los, um einen enormen Geschwindigkeitsschub zu erhalten. Je länger der Aufladevorgang, desto schneller deine Bewegung.

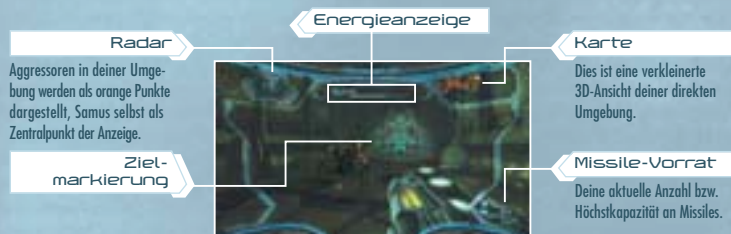
Spider Ball

Nach Erhalten der Spider Ball-Erweiterung kannst du dich im Morph Ball-Modus durch Drücken des Z-Knopfes an magnetischen Schienen festhalten. Neige dabei den Control Stick, um dich an den Schienen entlang zu bewegen. Lass den Z-Knopf los, um die Magnetverbindung zu lösen. Mithilfe der Boost Ball-Erweiterung ist es möglich, sich mit Wucht von magnetischen Schienen abzustoßen.

Spielanzeigen (im Combat Visor)

Hier siehst du deine Spielanzeigen, während der Combat Visor aktiviert ist (siehe S. 38). Die dargestellten Informationen dienen deiner Unterstützung im Kampf sowie beim Erkunden deiner Umgebung.

Hinweis: Diese Anzeigen können je nach Samus' gegenwärtiger Ausrüstung bzw. Energiezustand variieren.



Erfassungsmarkierung & Angriffsmarkierung

Ist ein Objekt oder eine Lebensform sichtbar, die du als Ziel erfassen kannst, erscheint eine Erfassungsmarkierung. Erfasst du ein Ziel, ändert sich diese zur Angriffsmarkierung.



Energieanzeige

Diese Anzeige stellt die verbleibende Energie der Lebenserhaltungssysteme in Samus' Power Suit dar. Sie kann durch das Sammeln von Energie, das Benutzen von Speicherstationen sowie das Betreten von Samus' Jagdschiff aufgefüllt werden.



Energie-Tank

Jeder dieser Tanks stellt eine volle Energielleiste dar. Ein Quadrat erscheint für jeden zusätzlichen Energie-Tank.

Energiereserven

Die links gezeigte Zahl gibt den aktuellen Energiepegel wieder. Sie nimmt ab, wenn Samus' Power Suit Schaden erleidet. Erreicht die Zahl 0, ist ein Energie-Tank geleert.

Das Spiel ist zu Ende, wenn sämtliche Energie-Tanks geleert sind und die letzte verbleibende Energielleiste 0 erreicht. Auch eine vollständige Verseuchung im Hypermodus (siehe S. 45) beendet die Partie. Wähle auf dem folgenden Bildschirm mithilfe des Zeigers JA aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung, um das Spiel am letzten Speicherpunkt erneut zu beginnen. Wählst du NEIN, gelangst du zum **Titelbildschirm** zurück.

Speichern

Du kannst deinen Spielfortschritt abspeichern, indem du eine Speicherstation oder Samus' Jagdschiff betrittst. Zum Speichern des Spiels werden zwei freie Blöcke im Speicher der Wii-Konsole benötigt. Achtung: Überschriebene Dateien können nicht wiederhergestellt werden!

Hinweis: Bitte lies die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen, um mehr über das Löschen von Daten im Speicher der Wii-Konsole zu erfahren.

Speicherstationen

An verschiedenen Orten sind Speicherstationen installiert. Hier kannst du nicht nur deinen Spielfortschritt sichern, sondern auch deinen Energie-reserven wiederherstellen. Speichere so oft wie möglich.



Jagdschiff

Stelle dich auf die Zugangsschleuse an der Unterseite des Jagdschiffs und wähle **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UND AN BORD GEHEN** aus, um deinen Spielfortschritt zu speichern und deine Energie- und Missile-Vorräte aufzufüllen.



Jagdschiff

Mithilfe des Jagdschiffs kannst du zu anderen Planeten reisen und spezielle Cockpit-Funktionen nutzen. Um das Schiff zu betreten, wähle **AN BORD GEHEN** oder **SPEICHERN UND AN BORD GEHEN** aus.

Hinweis: Verwende den Zeiger und den A-Knopf, um die Cockpit-Elemente im Inneren des Schiffs zu bedienen.



Raumfahrt

Verwende die Cockpit-Elemente direkt vor Samus, um zu anderen Planeten oder Landeplätzen zu reisen. Wähle zunächst den Zielplaneten und anschließend den gewünschten Landebereich aus.



Bewege den Zeiger auf das gewünschte Bedienelement und drücke den A-Knopf.



Galaxiekarte

Hier siehst du eine Darstellung der gesamten Galaxie.

Landebereich

Wähle den Landebereich aus, zu dem du reisen willst. Eine -Markierung bedeutet, dass du an der entsprechenden Stelle noch nicht landen kannst.

Weitere Cockpit-Elemente

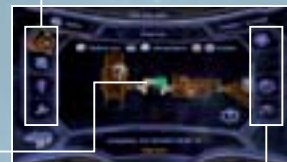
Das Jagdschiff ist mit einer Funkeinheit sowie einem Terminal ausgestattet, welches deine Kampfergebnisse anzeigt. Du kannst im Verlauf des Spiels darauf zugreifen, indem du den auf dem Bildschirm angezeigten Instruktionen folgst.



Pausenbildschirm

Drücke den 1-Knopf, um den **Pausenbildschirm** aufzurufen. Wähle eines der vier links dargestellten Symbole und bestätige durch Drücken des A-Knopfes, um den **Kartenbildschirm**, die **Datenbank**, das **Inventar** bzw. den **Optionsbildschirm** zu öffnen.

Menü



Samus' Position

Der Pfeil zeigt in Samus' gegenwärtige Blickrichtung.

Kategorien

Die hier angezeigten Menüpunkte variieren je nach gewähltem Obermenü.

Karte

Mit diesem Symbol lässt sich eine Kartenansicht aufrufen, welche die Umgebung um Samus' gegenwärtige Position zeigt. Bereits besuchte Orte werden in orange dargestellt, noch nicht besuchte Gebiete in blau. Halte den 2-Knopf gedrückt, um Steuerungshilfe und die Kartenlegende einzublenden.

Hinweis: Richte auf der Detailkarte den Zeiger auf einen Raum und drücke den A-Knopf, um zur Raumkarte zu wechseln. Hier erhältst du detaillierte visuelle Informationen über den Raum.



Kartenmenü



Zentriert auf Samus' Position vergrößern.



Planetenkarte zeigen.



Galaxiekarte zeigen.



Wähle einen beliebigen Raum aus und wähle dann dieses Symbol, um dort eine Lesezeichen-Markierung zu setzen.

Türen

Jeder Bereich des Spiels ist über verschiedene Türenarten erreichbar. Feuert den passenden Beam- bzw. Missile-Typ auf die Tür, um sie zu öffnen. Hast du eine Türpanzerung durch Missile-Beschuss entfernt, so wird die darunterliegende Tür zu einer blauen Tür.



Datenbank

Hier kannst du dein aktuelles Missionsziel prüfen sowie im Scan Visor gewonnene Informationen einsehen (siehe S. 38).

Datenbank-Menü



Aktuelle und vergangene Missionsziele prüfen.



Informationen zu analysierten Lebensformen einsehen.



Daten zu relevanten Systemen und Objekten ansehen.



Gesammelte Aufzeichnungen lesen.

Inventar

Hier kannst du die Ausrüstung von Samus sowie die Ausstattung ihres Jagdschiffs prüfen. Du kannst hier auch sehen, wie viele Credits du bereits gesammelt hast.

Inventar-Menü



Samus' Ausrüstung einsehen.



Ausstattung des Jagdschiffs prüfen.



Bist du im Besitz von Energiezellen, kannst du hier Informationen über ihren Erhalt und Einsatz einsehen.



Hier siehst du dein aktuelles Guthaben an Credits und Freundes-Coupons.

Optionen

Hier kannst du Spieleinstellungen anpassen (siehe S. 6) oder das Spiel beenden.

Optionsmenü



Steuerung konfigurieren (siehe S. 6).



Zusätzlich zu den Anzeigeeoptionen im **Hauptmenü** lässt sich hier auch die Transparenz von Samus' Visor und Helm von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent) festlegen.



Audio-Einstellungen anpassen (siehe S. 6).



Spiel beenden und zum **Titelbildschirm** zurückkehren.

Hinweis: Dabei geht jeder Spielfortschritt seit dem letzten Speichern verloren – vergiss also nicht, dein Spiel regelmäßig zu speichern.

Hypermodus

Sobald du in den Besitz des PED Suits gelangst, steht dir eine Funktion namens Hypermodus zur Verfügung – ein Kampfstadium von gesteigerter Effizienz. Längeres Nutzen des Hypermodus ruft jedoch einen kritischen Verseuchungszustand hervor, also setze diesen Trumpf mit erhöhter Vorsicht ein.

Hypermodus initiieren

Hast du den PED Suit erhalten, kannst du unter Verbrauch eines ganzen Energietanks den Hypermodus starten, indem du den Plus-Knopf gedrückt hältst. Im Hypermodus kannst du zerstörerische Energieladungen abfeuern und erleidest keinerlei Schaden durch gegnerische Angriffe.

Hinweis: Steht dir kein voller Energietank mehr zur Verfügung, so kannst du nicht auf den Hypermodus zugreifen.



Phazon-Leiste

Dies ist die verbleibende Phazon-Energie, die zum Waffeneinsatz im Hypermodus benötigt wird.

Hypermodus beenden

Du kannst aus dem Hypermodus austreten, indem du den Plus-Knopf gedrückt hältst. Deine Energiereserven werden dabei proportional zur verbleibenden Phazon-Energie wieder aufgefüllt. Der Hypermodus endet automatisch, wenn 25 Sekunden nach der Initiierung verstrichen sind oder wenn die gesamte Phazon-Leiste erschöpft ist.

Hinweis: Bei einem automatischen Abbruch erhältst du keine Energie zurück. Setze den Hypermodus daher mit Bedacht ein.

Verseuchungszustand

Im späteren Spielverlauf erliegt Samus' Physis einem schweren Verseuchungszustand, falls sie den Hypermodus nicht rechtzeitig beendet. Dabei treten folgende Schwierigkeiten auf:

- Der in den Verseuchungszustand übergetretene Hypermodus kann nicht durch Halten des Plus-Knopfes beendet werden. Um wieder zum Normalzustand zurückzukehren, muss eine bestimmte Zeit verstreichen oder die Phazon-Leiste durch Waffeneinsatz vollständig geleert werden.
- Die Phazon-Leiste füllt sich konstant. Erlittene Angriffe lassen die Leiste besonders rasch zunehmen.
- Füllt sich die Leiste vollständig und gelingt über einen bestimmten Zeitraum keine Phazon-Reduktion, erliegt Samus der Verseuchung und das Spiel ist zu Ende.



Hypermodus-Waffen

Im Hypermodus stehen dir mehrere spezielle Attacken zur Verfügung.

Hyper Beam

Drücke den A-Knopf, um einen verheerenden Strahl konzentrierter Phazon-Energie abzufeuern. Manche Hindernisse lassen sich nur durch Einsatz des Hyper Beams beseitigen. Achtung: Die Plasma Beam- und Nova Beam-Erweiterungen haben keinen Einfluss auf die Eigenschaften des Hyper Beams.



Hyper Charge Beam

Halte den A-Knopf gedrückt, um den Hyper Beam aufzuladen. Lass den A-Knopf los, um einen konstanten Fluss von Phazon-Energie abzufeuern. Der Energiebogen bleibt so lange aktiv, wie du den A-Knopf gedrückt hältst.

Hinweis: Durch den Aufladevorgang werden auch Energie-Items und Missile-Munition angezogen.



Hyper Ball

Sobald du die Hyper Ball-Erweiterung erhalten hast, kannst du im Morph Ball-Modus den A-Knopf gedrückt halten, um deine Umgebung mit Strömen konzentrierter Phazon-Energie einzudecken. Der Morph Ball gibt dabei Energieladungen ab, solange du den A-Knopf gedrückt hältst.

Hyper Missiles

Nach Erhalt der Hyper Missile-Erweiterung kannst du durch einen Druck nach unten auf dem Steuereck eine durchschlagende Phazon-geladene Missile abfeuern.

Hyper Grapple

Die Hyper Grapple-Funktion ähnelt Samus' Electro Grapple-System (siehe S. 37), kann aber nur im Hypermodus eingesetzt werden. Neige dazu den Control Stick nach vorne oder hinten, während der Grapple Beam aktiv ist (siehe S. 37).

Mehrspieler-Modus

Dies ist ein Spielmodus für zwei bis vier Teilnehmer. Die Spielmechanik basiert dabei auf METROID PRIME 2 ECHOES. Um diesen Modus zu starten, benötigt jeder teilnehmende Spieler eine Wii-Fernbedienung mit angeschlossenem Nunchuk.

Mehrspieler-Modus starten

Wähle im **Hauptmenü** die Option MP2 ECHOES – MEHRSPIELER-MODUS aus, damit der rechts gezeigte Bildschirm erscheint. Hier muss sich jeder teilnehmende Spieler durch Drücken des A-Knopfs anmelden.

Nach der Anmeldung kann jeder Teilnehmer nach Wunsch durch einen Druck auf den 2-Knopf seine RUMBLE-Funktion, EMPFINDLICHKEIT und BEW. MARKIERUNG (Bewegbare Markierung bei erfasstem Ziel, siehe S. 6) einstellen. Ändere eine Einstellung, indem du den Control Stick nach links oder rechts neigst, und bestätige durch Neigen des Sticks nach unten. Wähle mithilfe des Control Sticks O.K.? aus und drücke den A-Knopf, um deine Einstellungen zu bestätigen. Wenn alle Spieler bereit sind, führt ein Druck auf den Plus-Knopf zum nächsten Bildschirm.



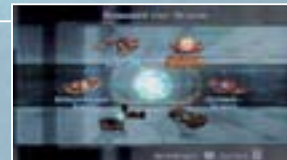
Spielmodus-Auswahl

Wähle entweder TODESPARTIE oder BEUTEJAGD als Spielmodus aus. Drehe das Menü mithilfe des Control Sticks und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfs. Anschließend kannst du die Hintergrundmusik auswählen, das Sieg- bzw. Münzlimit einstellen und die Spielzeit festlegen. Bist du mit deinen Einstellungen zufrieden, wähle O.K.? und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.



Auswahl der Arena

Wähle die gewünschte Kampfarena mithilfe des Control Sticks an und bestätige durch Drücken des A-Knopfs. Drücke erneut auf den A-Knopf, um die Partie zu starten.



Mehrspieler-Regeln

In Mehrspieler-Partien trittst du gegen einen oder mehrere Kontrahenten an und versuchst, als Erster die Siegesbedingungen zu erfüllen. Diese Bedingungen variieren je nach Spielmodus. Ist deine Energie erschöpft oder fällst du in einen Abgrund, wirst du wenige Augenblicke später an einem anderen Ort in der Arena abgesetzt. Im **Mehrspieler-Modus** steht dir folgende Ausrüstung zur Verfügung:

Normal	Power Beam, Charge Beam, Space Jump, Combat Visor, Dark Visor, Grapple Beam und Gravity Boost.
Morph Ball	Morph Ball-Bomben, Boost Ball und Spider Ball.

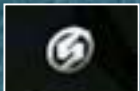
Todespartie

In diesem Modus trittst du im direkten Kampf gegen deine Mitspieler an. Die Partie endet, wenn ein Spieler das festgelegte Sieglimit erreicht oder die Spielzeit abgelaufen ist.

Beutejagd

Dies ist ein Wettstreit mit den anderen Spielern um Punkte: Sammle die Münzen, die deine Kontrahenten verlieren, wenn sie getroffen werden. Die Partie endet, wenn das festgelegte Münzlimit erreicht wird oder die Spielzeit abgelaufen ist.

Münzenwerte



Münze

Weiß:	1 Punkt
Blau:	5 Punkte
Rot:	10 Punkte
Grün:	50 Punkte
Gold:	100 Punkte

Mehrspieler-Spielbildschirm

Während einer Mehrspieler-Partie wird der Bildschirm je nach Teilnehmerzahl aufgeteilt. Die Spielanzeigen weichen leicht von jenen im **Einzelspieler-Modus** ab.

Siege

Hinweis: In Partien im **Beutejagd-Modus** wird hier der aktuelle Punktestand angezeigt.

Energieleiste

Diese Leiste nimmt schrittweise ab, wenn du getroffen wirst. Ist sie ganz geleert, verlierst du einen Versuch.

Radar

Spieler 1 ist orange, Spieler 2 ist weiß, Spieler 3 ist grün und Spieler 4 ist blau.

Restzeit

Die verbleibende Laufzeit der Partie.

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

Waffenanzeige

Hier siehst du (von oben) deine aktuellen Missiles, Light Beam- und Dark Beam-Munition.

Ergebnisbildschirm

Ist das Zeitlimit abgelaufen oder sind die Siegesbedingungen erfüllt, werden Punkte und Ränge auf dem **Ergebnisbildschirm** angezeigt. Haben sich alle Teilnehmer die Ergebnisse zu Gemüte geführt, drücke den A-Knopf, um zum **Spielmodus-Auswahlbildschirm** zurückzukehren.



Mehrspieler-Items



Energie

Sammelst du eine violette Energieladung, wird deine Energie um 10 Einheiten aufgefüllt. Rote Ladungen füllen deine Energieleiste um 30 Einheiten.



Missiles

Dieses Item füllt deinen Missile-Vorrat um 5 Einheiten auf. Es lassen sich auch Super Missiles mit erhöhter Durchschlagskraft sammeln.



Randomizer

Betritt diese Installation, um diverse zeitlich begrenzte Eigenschaften zu erhalten – Unsichtbarkeit, Unverwundbarkeit, Hacker-Modus (infiziere Mitspieler durch Scan Visor-Analyse mit Computerviren und zapfe ihre Energie ab) oder den Death Ball (ein Morph Ball-Modell, welches bei Kollisionen immensen Schaden anrichtet).

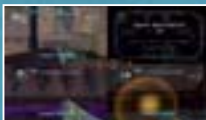


Kisten

Waffensysteme wie der Dark Beam, Light Beam, Annihilator Beam und die Power Bomben sind in diesen Behältern versteckt. Zerstöre eine Kiste, um ihren Inhalt freizulegen.

Pause im Mehrspieler-Modus

Drücke den 2-Knopf, um die Partie zu pausieren. Der Spieler, der die Pause aktiviert hat, kann nach Wunsch die Partie abbrechen oder die Hintergrundmusik ändern. Um das Spiel wieder aufzunehmen, drücke den B-Knopf.



RVL-R3MP-NOE

2126240M



Nintendo®